

4 SOCCER SIMULATOR

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	LOAD
Amstrad (Cass)464	RUN""
Amstrad 664/6128	TAPE(Enter) RUN"" (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN/DISK

There are four separate games which have to be loaded individually. 11-A-SIDE SOCCER and INDOOR SOCCER are on Side 1 of the tape, STREET SOCCER and SOCCER SKILLS are on Side 2.

The games are compatible with joystick or keyboard. (SPECTRUM-The games are compatible with KEMPSTON, CURSOR and SINCLAIR Joysticks and with the keyboard). Use the SPACEBAR and ENTER keys to select an option from the menu in each of the games. You are various how many people can play (1-4)-(1-2) for C64 from the menu. There are various combinations - play against the computer or a friend or team up with a friend to beat the computer.

To choose JOYSTICK or KEYBOARD, select CHOOSE CONTROLS from the first screen using SPACE and ENTER. During the game each player can control only one footballer at a time - he's the one with a box and a number over his head! The computer will make sure you always control the player nearest the ball. You can change to the next player by pressing your FIRE button.

To control the ball simply run your player into it - you can now dribble the ball around the pitch. To kick the ball at a medium height press your FIRE button. To kick a low pass press FIRE + DIRECTION that you're running. To kick a high ball press FIRE + OPPOSITE DIRECTION that you're running. The power of the kick depends on how fast your running.

FRECKLES, CORNERS, GOALKICKS, PENALTIES-Run at the ball in the direction you want to kick it - you don't have to press your fire button.

THROW INS-Point the player in the direction you want to throw and press FIRE.

11-A-SIDE- Full professional soccer rules.

INDOOR SOCCER- The game is played in a totally enclosed area - there are no throw-ins, goalkicks or corners - the ball just bounces off the walls. There is no offside rule and a freekick is given if you enter the other teams goalmouth with the ball. The pitch is very small so be ready to defend quick attacks and take advantage of lucky breaks!

STREET SOCCER- Soccer in your own back yard! Dribble around houses, on pavements and cars, bouncing the ball off walls and fences to score spectacular goals. There are hardly any rules in Street Soccer so be careful not to get fouled by the other team!

SOCCER SKILLS-Build up your strength, stamina and skills in this football training game.

FULL CONTROL-Dribble through the cones-to the top and back again.

GOALKEEPING/PENALTY TRAINING-practice these skills to improve your 11-A-Side game.

SPRINT TRAINING-Use LEFT and RIGHT alternately and rapidly to sprint to the top of the pitch and back again.

PRESS-UPS-Use UP and DOWN controls to complete a number of press-ups in as short a time as possible- watch your energy level though.

WEIGHT LIFTS-Use diagonal controls (UP+RIGHT, DOWN+RIGHT, UP+LEFT, DOWN+LEFT) to build those muscles.

SIT-UPS- a real stamina builder- same controls as weight lifts.

BAR LIFTS- a steady UP and DOWN rhythm is best here to conserve your strength.

BAR JUMPS- (Not in Amstrad version)- Use UP+RIGHT and UP+LEFT to leap back and forwards.

CIRCUIT TRAINING- The clock starts running straight away and won't stop until you've finished... Press the FIRE button to start each exercise and see how fast you can complete the whole circuit. There are three different circuits short, average and serious fitness.

This program, including code graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.
PO Box 6, Southam, Leamington Spa, England. CV33 0SH

4 SOCCER SIMULATOR

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	LOAD
Amstrad (Cass) 464	RUN""
Amstrad 664/6128	TAPE(Enter) RUN"" (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN/DISK

Il y a quatre jeux séparés qui doivent être chargés individuellement - FOOTBALL A ONZE et FOOTBALL D'INTERIEUR se trouvent sur la face 1 de la cassette FOOTBALL DE RUE et TECHNIQUES DE FOOTBALL sur la face 2.

Les jeux sont compatibles avec manette ou clavier (SPECTRUM-les jeux sont compatibles avec manettes KEMPSTON, CURSOR et SINCLAIR et avec le clavier). Utilisez la barre d'espace et entrez les touches pour sélectionner une option dans le menu pour chacun des jeux. Vous pouvez choisir le nombre de joueurs (1-4)-(1-2) pour C64 dans le menu. Il y a diverses combinaisons- vous pouvez jouer contre l'ordinateur.

Pour choisir manette ou clavier, sélectionnez CHOOSE CONTROLS sur le premier écran utilisant SPACE et ENTREE. Pendant le jeu chaque joueur ne peut contrôler qu'un footballeur à la fois - celui avec une boîte et un numéro sur la tête! L'ordinateur a assurera que vous contrôlez toujours le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Vous pouvez passer au 2 joueur le plus près en appuyant sur le bouton FUOC.

Pour contrôler le ballon, il suffit de lancer votre joueur dessus vous pouvez dribbler le ballon, autour du terrain. Pour lancer le ballon à une hauteur moyenne, appuyez sur votre bouton FUOC. Pour faire une passe basse, appuyez sur FEU et la DIRECTION dans laquelle vous courez. Pour lancer un ballon bien haut, appuyez sur FEU et la DIRECTION CONTRAIRE à celle dans laquelle vous courez. La force du coup dépend de la vitesse à laquelle vous courez.

COUPS FRANCS, CORNERS, COUPS DE PIED DE BUT, PENALTIES

Courez vers le ballon dans la direction où vous voulez le frapper, pas besoin d'appuyer sur le bouton FUOC.

Remises En Jeu- Orientez le joueur dans la direction où vous voulez lancer et appuyez sur FEU.

FOOTBALL D'INTERIEUR- Le jeu se joue dans un espace totalement clos! Il n'y a pas de remise en jeu, de coups de pied de but ni de corners- le ballon rebondit tout simplement sur les murs. Il n'y a aucune règle de hors-jeu mais vous avez le ballon. Le terrain est très petit, aussi soyez prêt à repousser des attaques rapides et à profiter de pauses avantageuses!

FOOTBALL DE RUE- Jouez au foot dans votre propre quartier! Dribblez autour des maisons, sur les trottoirs et les voitures, en faisant rebondir le ballon sur les murs et palissades pour marquer des buts spectaculaires. Il n'y a presque pas de règles dans le FOOTBALL DE RUE, attention, donc, à ne pas être déjoué par l'autre équipe!

TECHNIQUES DE FOOTBALL- Améliorez votre force, votre résistance et votre technique dans ce jeu d'entraînement au football.

CONTROLES DU BALLON- Dribblez à travers les cônes jusqu'en haut et revenez.

ENTRAINEMENT GARDEN DE BUT/PENALTY- travaillez ces techniques pour améliorer votre jeu à 11.

ENTRAINEMENT AU SPRINT- utilisez GAUCHE et DROITE alternativement et rapidement pour sprinter jusqu'en haut du terrain et revenir.

TRACTIONS- utilisez les contrôles diagonaux (HAUT et DROITE, BAS et DROITE, HAUT et GAUCHE, BAS et GAUCHE) pour développer vos muscles.

ABDOMINAUX- véritable entraînement à la résistance- mêmes contrôles que pour l'haltérophie.

LEVER DE BARRE- un rythme régulier de bas en haut est ce qu'il faut ici pour gader vos forces.

SAUTS DE BARRE- (pas dans la version AMSTRAD) Utilisez HAUT et DROITE et HAUT et HAUT et GAUCHE pour sauter en arrière et en avant.

ENTAINEMENT DE CIRCUIT- le chronomètre démarre tout de suite et ne s'arrête que lorsque vous aurez terminé- Appuyez sur le bouton FUOC pour commencer chaque exercice et voir la rapidité à laquelle vous pouvez terminer le circuit entier.

Il y a trois circuits différents: pour la forme faible, moyenne et sérieuse.

4 SOCCER SIMULATOR

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase) 464	RUN""
Amstrad 664/6128	TAPE(Enter) RUN"" (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN/DISK
Commodore 64 (Kase)	LOAD

HALLEN-FOUßBALL- Das Spiel wird innerhalb eines völlig unfreideten Bezirks gespielt. Es gibt keine Einwurfe, Abschläge vom Tor oder Eckbälle. Der Ball prallt einfach von den Wänden zurück. Es gibt kein Asselt-Regel. Aber es wird Freistoß gegeben, wenn sie mit dem Ball in die Toröffnung des anderen Teams geraten. Das Feld ist sehr klein. Seien Sie also auf der Hut, um sich gegen schnelle Angriffe zu verteidigen und günstige Pausen zu ihrem Vorteil zu nutzen.

STRAßENFUßBALL- Fußball geht hinterm Haus! Dribbeln Sie um Häuser herum, über Bürgersteige und Autos, lassen Sie den Ball von Wänden und Häusern abprallen, um spektakuläre Tore zu schießen. Für Straßenfußball gibt es keine Regeln. Passen Sie also auf, daß Sie vom abderren nicht gefoult werden.

FUßBALL - FERTIGKEITEN

Bauen Sie Kraft und Fertigkeiten in diesem Fußball-Trainingspiel auf. BALLKONTROLLE-Dribbeln Sie durch die Kegel-bis oben und wieder zurück. TORE HALTEN-STRAßENSTOß-TRAINING-Praktizieren sie diese Fertigkeiten, um Ihr Elfer-Spiel zu verbessern.

SPRINT-TRAINING-Bedenken Sie abwechseln schnell die Tasten LINKS und RECHTS, um zum oberen Ende des Feldes und zurückzulaufen.

LEIGESTUß-Bedenken Sie die Kontrollen NACH OBEN und NACH UNTEN, um in der kürzestmöglichen Zeit eine Anzahl Kniebeugen zu machen. DACH ACHTEN Sie dabei auf Ihren Energiehaushalt.

GEWICHTHEBEN-Bedenken Sie die diagonalen Kontrollen/ RIGHT/NACH OBEN und RECHTS/DOWN und RIGHT/NACH UNTEN und RECHTS/UP und LEFT/NACH OBEN und LINKS/DOWN und LEFT/NACH UNTEN und LINKS, um die Muskeln zu stärken.

IN-DIE-HOCH-UND-AUF- Das stärkt bestimmt die Ausdauer.

Dieselben Kontrollen wie für das Gehen.

STRANGHEBEN- Ein stetiger NACH OBEN und NACH UNTEN Rhythmus ist hier das Beste, um die Kräfte zu schonen.

ÜBER-DEN QUERBALKEN-SPRINGEN- (nicht in der massed Version)- Bedenken Sie NACH OBEN und NACH RECHTS und NACH OBEN und LINKS, um vor-und zurückzuspringen.

LAUFTRAINING- Die Uhr beginnt sofort zu laufen und hält erst an, wenn Sie fertig sind. Drücken Sie die Taste FEUERN/zu Beginn jeder Übung und finden Sie heraus, wie schnell Sie die Laufstrecke hinter sich bringen. Es gibt drei verschiedene Runden- je eine für kurze, durchschnittliche und erhaltende Fitnesstraining.

Es gibt vier einzelne Spiele, die getrennt voneinander getanden werden müssen. ELFER-FUßBALL und HALLEN FUßBALL befinden sich auf Seite 1 des STRAßENFUßBALL und FUßBALL-FERTIGKEITEN sind auf Seite 2. Die Spiele sind für Joystick oder Tastatur geeignet (SPECTRUM- Die Spiele eignen sich für dire Joysticks von KEMPSTON, CURSOR und SINCLAIR und für die Tastatur).

Benutzen Sie bei jedem Spiel die Tasten LEERTASTE und SPIELEBEGINN zur Auswahl einer Option aus dem Menü. Sie können anhand des Menüs auswählen, weile Spiel (1-4)-(1-2) für C64.

ZUR WAHL JOYSTICK ODER TASTATUR BEDENKEN SIE SICH DER WAHLEN-KONTROLLEN VOM ERSTEN SCHIRM, INDEM SIE TASTEN LEERTASTE UND SPIELEBEGINN BENUTZEN.

Während des Spiels kann jeder Spieler nur einen Fußballer zur Zeit steuern- nämlich denjenigen mit einem Kästchen und einer Zahl über dem Kopf! Der Computer stellt sicher, daß Sie nur den Spieler steuern, der dem Ball am nächsten ist. Sie können zum zweiträhtigen Spieler überwechseln, indem Sie auf die Taste FEUERN und die Taste der RICHTUNG, in die Sie laufen. Wollen Sie den Ball hoch abschießen, so drücken Sie HAUT und GAUCHE.

HAUT und GAUCHE, BAS und GAUCHE) für die Taster.

ABDOMINAUX- veritable entraînement à la résistance- mêmes contrôles que pour l'haltérophie.

LEVER DE BARRE- un rythme régulier de bas en haut est ce qu'il faut ici pour gader vos forces.

SAUTS DE BARRE- (pas dans la version AMSTRAD) Utilisez HAUT et DROITE et HAUT et HAUT et GAUCHE pour sauter en arrière et en avant.

ENTAINEMENT DE CIRCUIT- le chronomètre démarre tout de suite et ne s'arrête que lorsque vous aurez terminé- Appuyez sur le bouton FUOC pour commencer chaque exercice et voir la rapidité à laquelle vous pouvez terminer le circuit entier.

Il y a trois circuits différents: pour la forme faible, moyenne et sérieuse.

ENTRAINEMENT AU SPRINT- utilisez GAUCHE et DROITE alternativement et rapidement pour sprinter jusqu'en haut du terrain et revenir.

TRACTIONS- utilisez les contrôles diagonaux (HAUT et DROITE, BAS et DROITE, HAUT et GAUCHE, BAS et GAUCHE) pour développer vos muscles.

4 SOCCER SIMULATOR

Spectrum (Casseta)	LOAD"" nel mode 48K
Commodore 64 (Casseta)	Premiere LOAD
Amstrad (Casseta)	Premiere 464 RUN""
Amstrad 664/6128	TAPE(Enter) RUN"" (Enter)
Amstrad (Disco)	RUN/DISK

Ci sono 4 giochi diversi che debbono essere inseriti individualmente. Ciacio con squadre di 11 giocatori, e Calcio indoor si trovano sul lato una della cassetta. Calcio per la strada, e Esercizi di allenamento per il calcio sono sul lato due.

I giochi sono compatibili sia con le leve che con la tastiera (SPECTRUM -i giochi sono compatibili con le leve KEMPSTON, CURSOR e SINCLAIR, ed inoltre con la tastiera). Utilizzate lo spaziatore ed il tasto Enter per selezionare una delle opzioni offerte nell'indice di ciascuno dei giochi. Potete decidere quanto persone parteciperanno all'offe (da 1 a 4)-(da 1 a 2) per il C64 utilizzando l'indice. Esistono varie combinazioni possibili-potete giocare contro il computer o contro un amico, o formare una squadra con un amico per correre di battute il computer.

Per scegliere tra Leve e Tastiera, seleziona la scelta dei comandi sullo schermo iniziale utilizzando lo spaziatore ed il tasto Enter.

Nel corso del gioco ciascun giocatore può controllare un solo calciatore alla volta- che è poi quello con un quadratino ed un numero sopra la testa! Il computer farà automaticamente in modo che siate sempre in controllo del giocatore che si trova più vicino alla palla. Potete però passare al secondo giocatore in ordine di distanza dalla palla premendo il tasto Fuoco.

Per controllare il pallone non dovete fare altro che portarci sopra il vostro giocatore- a questo punto potete dribblare con la palla a tutto campo. Per effettuare un passaggio a terra ratta premete il Fuoco e la direzione in cui vi state spostando. Per effettuare un passaggio alto premete Fuoco a la direzione opuesta a quella in cui state correndo.

La potenza del tiro dipende dalla velocità della vostra rincorsa.

CALCI PUNIZIONE, CALCI D'ANGOLO, RIMESSE DAL FONDO E CALCI DI RIGORE. Correte verso la palla nella direzione in cui intendete calciarla- non dovete premere il tasto Fuoco.

RIMESSE LATERALI-Orientate il giocatore nella direzione in cui intendete tirare e premete Fuoco.

CALCIO A 11 GIOCATORI -Valgono tutte le regole del calcio per professionisti.

CALCIO INDOOR - Il gioco si svolge in un'area completamente chiusa- non ci sono rimesse laterali, rimesse dal fondo o calci d'angolo- la palla rimbalza semplicemente sui muri. La regola del fuorigioco non è valida, ma viene assegnato un calcio di punizione se entrate nella rete avversaria insieme alla palla. Il campo di gioco è molto ristretto, quindi state attenti a difendervi da attacchi veloci e sfruttate al massimo i colpi di fortuna!

CALCIO PER LA STRADA - Il calcio nel vostro cortile! Dribbate tra le case, sui marciapiedi e tra macchine, facendo rimbalzare la palla sui muri e le staccionate per realizzare goal spettacolari. Non esiste praticamente alcuna regola nel Calcio per la Strada, quindi fate attenzione a non subire fatti da parte della squadra avversaria!

ESERCIZI DI ALLENAMENTO - Acquistate forza, resistenza ed abilità con questo gioco di preparazione al calcio. Controllo della palla-Dribbate tra i birilli- fino in fondo, e quindi di nuovo fino al punto di partenza. Allenamento per la rincorsa - Utilizzate alternativamente i comandi Sinistra e Destra per effettuare dei rapidi sprint da un lato all'altro del campo. Flessioni- Usate i comandi Alto e Basso per prtare a termine un certo numero di flessioni nel più breve tempo possibile- ma tenete d'occhio il vostro livello d'energia.

ESERCIZI CON I PESI- Utilizzate i controlli incrociati Alto e Destra, Basso e Destra, Alto e Sinistra, Basso e Sinistra - per farvi i muscoli.

PIEGAMENTI AL SUOLO - un esercizio ottimo per migliorare la resistenza- i controlli sono gli stessi utilizzati per gli esercizi con i pesi.

SOLLEVAMENTO DELLA SABBIA- un'attività costante in Alto e in Basso è la tecnica migliore, in questo caso, per conservare le forze.

SALTO DELLA SABBIA- (assente nelle versioni AMSTRAD)- Utilizzate i comandi Alto Sinistra, e Alto e Destra per saltare in avanti e all'indietro.

PERCORSO DI ALLENAMENTO, orologio entra in funzione immediatamente, e non si ferma fino a che voi non abbiate completato gli esercizi... Premete il tasto Fuoco per inserire ciascun esercizio e controllate quanto tempo impiegherete per coprirne il circuito.

Correte verso la palla nella direzione in cui intendete calciarla- non dovete premere il tasto Fuoco.

4 SOCCER SIMULATOR

INSTRUCCIONES DE CARGA	
Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	LOAD
Amstrad (cassette) 464	RUN""
Amstrad 664/6128	TAPE(Enter) RUN"" (Enter)
Amstrad (disco)	RUN/DISK

Hay cuatro juegos individuales, que deben ser cargados de forma independiente: en la cara 1 de la cinta: PARTIDO DE ONCE CONTRA ONCE y FUTBOL SALA, y en la cara 2: PARTIDO CALLEJERO y ENTRENAMIENTO.

Los juegos son compatibles con joystick o teclado. (SPECTRUM: los juegos son compatibles con los joystick KEMPSTON, CURSOR y SINCLAIR, y con el teclado).

Utiliza la BARRA ESPACIADORA y la tecla ENTER para seleccionar una opción en el menú de cada uno de los juegos. También en el menú puedes seleccionar el número de jugadores (1-4) - (1-2) para Commodore 64. Existen varias combinaciones: jugar contra el ordenador, contra un amigo o hacer equipo con un amigo para derrotar al ordenador.

Para escoger JOYSTICK o TECLADO, elige SELECCIONAR CONTROLES en la primera pantalla, mediante BARRA ESPACIADORA y ENTER.

Durante el juego, cada jugador puede controlar a un solo futbolista cada vez (el que aparece dentro de un recuadro con un número sobre la cabeza). El ordenador se asegurará de que controles siempre al futbolista que se encuentre más cerca del balón.

Puedes pasar al siguiente jugador más cercano pulsando DISPARO.

Para controlar el balón, accerale a él con el jugador (aporta poder regatear). Para dar una patada al balón a toda velocidad, pulsa el botón de DISPARO. Para hacer un pase corto, pulsa DISPARO + la DIRECCION en la que estás corriendo. Para golpear un balón alto, pulsa DISPARO + la DIRECCION OPUESTA en la que estás corriendo. La potencia del tiro dependerá de la velocidad de tu carrera.

TIROS LIBRES, SAQUES DE ESQUINA, SAQUES DE PORTERIA, PENALTIES. Corra hacia el balón en la dirección en que deseas golpear (es no necesario que pulses el botón de disparo).

DISPARO: Apunta al jugador en la dirección en que deseas lanzar el balón y pulsa DISPARO.

PARTIDO DE ONCE CONTRA 11 - Se aplican todas las reglas del fútbol profesional.

FUTBOL SALA: El partido se disputa en un lugar totalmente cerrado: no hay corners, saques de portería ni saques, ya que el balón rebota contra la cabeza). No existe el fuera de juego, pero si entras a la portería del rival con el balón se decretará tiro libre. El campo es muy pequeño, así que prepárate para defender de rápidos contragolpes y aprovecha la ventaja de coger el balón en la línea de defensa.

FUTBOL CALLEJERO: Fútbol en tu propio barrio! Regatea con el balón por las calles, esquivando coches y edificios, haciendo rebotar el balón contra paredes y vallas para marcar goles espectaculares. En estos partidos no se aplican las reglas del fútbol, así que puedes jugar con las infracciones del rival.

ENTRENAMIENTO: Entrena a tus jugadores, fortaleciendo sus músculos y aptitudes, en esta sesión de entrenamiento.

CONTROL DEL BALON: Regala los conos en carreras de ida y de vuelta.

ENTRENAMIENTO DE PORTERO/PENALTIS: Practica estas habilidades para mejorar en los partidos de once contra once.

ENTRENAMIENTO DE VELOCIDAD: Utiliza alternativamente IZQUIERDA y DERECHA para recorrer rápidamente el campo de uno a otro lado.

FLEXIONES: Utiliza los controles ARRIBA y ABAJO para completar las flexiones en la mayor cantidad de tiempo posible. (Pero cuidado con el nivel de energía).

LEVANTAMIENTO DE PESAS: Emplea los controles diagonales (ARRIBA + DERECHA, ABAJO + DERECHA, ARRIBA + IZQUIERDA y ABAJO + IZQUIERDA) para "crear músculo".

ABDOMINALES: Para estar realmente en forma. Los mismos controles que para el levantamiento de pesas.

BARRAS: Para conservar tu energía en estos ejercicios, lo mejor es conseguir un ritmo uniforme de ARRIBA y ABAJO.

SALTOS DE BARRA (no existen en la versión Amstrad): Utiliza los controles ARRIBA + DERECHA y ARRIBA + IZQUIERDA para saltar hacia atrás y adelante.

CIRCUITO DE EJERCICIOS: El reloj comienza a andar y no se detendrá hasta que hayas acabado. Pulsa el botón de DISPARO para comenzar cada nuevo ejercicio, y observa con qué rapidez puedes completar la totalidad del circuito.

Hay tres circuitos diferentes: corto, medio y difícil.